

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor komponen penting bagi kemajuan negara di dunia. Menurut Kusni, Kadir, & Nayan dalam Yakup dan Haryanto tahun 2019 mengatakan bahwa sektor pariwisata merupakan sektor yang kompleks dan *fragmented*, yang artinya keberadaan sektor tersebut sulit untuk diukur dan didefinisikan sebagaimana pariwisata merupakan hal yang dinamis dan terus berubah setiap waktunya (Prasetyo, 2025). UNWTO (*United Nations Worlds Tourism Organization*) pada tahun 2019 menjelaskan bahwa penerimaan pariwisata internasional mencapai 1.340 miliar USD yang mencatat sebanyak 1.326 juta kunjungan dari wisatawan mancanegara ke destinasi di seluruh dunia, termasuk di Jepang (Rihardi, 2021). Jepang merupakan negara yang sektor pariwisatanya menjadi salah satu penyumbang devisa yang cukup besar bagi pemerintahan (Ardiansyah, 2024). Dibuktikan pada tahun 2022, sektor pariwisata berkontribusi sebesar 3,9% dari GDP (*Gross Domestic Product*) Jepang atau setara dengan 163 miliar USD. Permintaan pariwisata internasional telah menjadi pendorong yang signifikan dalam sektor pariwisata (OECD, 2024). Menurut JNTO (*Japan National Tourism Organization*), wisatawan mancanegara yang melakukan perjalanan ke Jepang hampir mengalami peningkatan setiap tahunnya.

Menurut (Arifin & Iskandar, 2022), Jepang sebagai negara yang memiliki empat musim menawarkan pariwisata tropis sekaligus eksotis di salah satu prefekturanya, Okinawa. Miyakojima, sebagai salah satu wilayah yang memiliki kawasan tropis di prefektur Okinawa, dikenal dengan keindahan alamnya yang spektakuler. Pulau terbesar keempat yang terletak di Prefektur Okinawa ini, memiliki luas sekitar 204,20 km² dan terletak kurang lebih 290 km sebelah selatan dari pulau utamanya, *Naha Island* (Maruta, 2020). Miyakojima menawarkan berbagai aktivitas laut seperti *snorkeling*, *diving*, dan olahraga air lainnya yang menarik bagi wisatawan domestik maupun internasional (Aisyah, 2021). Pantai-pantai yang terkenal dengan pasir putihnya yang halus, air laut yang jernih dan

terumbu karang yang spektakuler dapat menjadikannya sebagai lokasi yang strategis dan ideal untuk berbagai aktivitas laut.

Di samping menawarkan berbagai aktivitas laut yang menarik, berbeda dari wilayah Jepang lainnya, pulau ini memiliki iklim yang tenang sepanjang tahun dengan suhu rata-rata 23°C sehingga menyebabkan tidak adanya musim semi, musim gugur, maupun musim dingin (Maruta, 2020). Dengan berada di kawasan subtropis, pulau di bagian Selatan Jepang ini dapat membudidayakan beberapa buah-buahan tropis yang menjadi ciri khas dari Okinawa seperti Nanas, Markisa, Buah Naga, dan Mangga (Aisyah, 2021). Selain keindahan alamnya, Miyakojima juga memiliki warisan budaya yang kaya dengan tradisi lokal dan festival yang menarik wisatawan seperti *Miyako Island Summer Festival*.

Menurut data dari Badan Pariwisata Jepang, jumlah wisatawan yang mengunjungi Prefektur Okinawa terus meningkat setiap tahunnya. Hal ini mencerminkan bahwa Prefektur Okinawa, termasuk Miyakojima, mulai menjadi salah satu destinasi pilihan wisata bagi banyak orang (*Japan National Tourism Organization*, 2021). Keindahan beragam yang terdapat di Miyakojima, letak yang jauh dari pulau utama Jepang menjadi salah satu faktor pulau ini jarang diketahui oleh masyarakat Jepang maupun luar negeri. Selain itu, keterbatasan informasi juga menjadi pemicu faktor yang dapat mengakibatkan wisatawan kehilangan kesempatan untuk membuat pengalaman yang menarik di pulau ini (Nasution, 2024). Permasalahan dalam mengembangkan potensi pariwisata di Miyakojima adalah kurangnya media promosi agar calon wisatawan dari mancanegara maupun lokal itu sendiri paling tidak mengetahui bahwa ada beragam objek wisata spektakuler di Miyakojima (Sulistiowati et al., 2020).

Di era digital saat ini, terdapat banyak metode yang menarik untuk mempromosikan sekaligus memperkenalkan Miyakojima. Menurut Li dan Yang dalam penelitian (Sulistiowati et al., 2020) cara yang paling mudah adalah dengan promosi melalui media internet karena dapat menjangkau target yang lebih luas. Pada proyek ini, penulis melakukan pendekatan alternatif yang memanfaatkan teknologi digital yaitu *virtual gallery*. *Virtual gallery* menjadi salah satu

rekomendasi platform yang menarik untuk memperkenalkan Miyakojima karena dapat memberikan informasi dan gambaran yang lebih nyata tentang lokasi wisata yang ingin dikunjungi terutama dalam hal media gambar (Musagani et al., 2022). Selain itu, dengan mengandalkan media internet, platform ini akan lebih luas cakupannya dan berbiaya lebih murah daripada media lainnya. Cara penggunaan yang cukup mudah dapat menarik pengguna untuk mengakses dimanapun dan kapanpun.

Virtual Gallery ini akan memberikan contoh visual pulau Miyakojima dan animasi lokasi wisata yang ditampilkan secara virtual menggunakan perangkat apapun selama memiliki internet. Tidak hanya itu, *virtual gallery* ini juga memberikan beberapa informasi seperti sejarah tempat atau deskripsi wisata, lokasi wisata, akses menuju wisata, aktivitas yang bisa dilakukan dan daya tarik wisata. Platform ini memungkinkan pengguna untuk menjeleajahi destinasi wisata secara virtual seolah-olah mereka berada di lokasi tersebut dan bahkan bisa merasakan sensasi dan situasi di daerah yang divirtualkan (Gusti Ngurah Mega Nata, 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh De Luca dalam (Arsyad et al., 2025), beliau menggunakan teknologi *virtual tour* untuk promosi pariwisata ibu kota Bari di wilayah Apulia, Italia Selatan, yang mana menyerupai dengan proyek yang penulis buat. Dalam penelitian tersebut, terbukti efektif dengan hasil yang positif karena menunjukkan tingkat kepuasan, kegunaan, keterlibatan, imersif dan rasa kehadiran yang sangat baik dari pengguna *virtual tour* tersebut. Penerapan serupa di Miyakojima dapat memberikan nilai tambah bagi wisatawan dan meningkatkan daya tarik pulau ini. Sehingga memudahkan pengguna dalam pengenalan daerah sekitar Miyakojima serta merencanakan destinasi wisata yang ingin dikunjungi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang didapat yaitu, bagaimana proses pembuatan *virtual gallery* yang interaktif dan menarik dalam memperkenalkan destinasi wisata Miyakojima.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menjelaskan bagaimana proses pembuatan *virtual gallery* yang interaktif dan menarik sebagai media pengenalan destinasi wisata Miyakojima.
2. Untuk menghasilkan produk *virtual gallery* yang mampu menyajikan informasi destinasi wisata Miyakojima secara efektif dan menarik bagi calon wisatawan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dibuat dapat memberikan keuntungan yang signifikan dari berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Wisatawan: Untuk meningkatkan pengalaman wisatawan selama berkunjung, yaitu dengan memberikan informasi yang detail dan menarik. Dengan menerapkan *virtual gallery*, wisatawan dapat mengeksplorasi berbagai informasi menarik secara *real-time* dengan visual gambar yang memukau.
2. Bagi Pengelola Pariwisata: Hasil penelitian ini dapat memberikan acuan untuk pengembangan destinasi wisata di Miyakojima dengan menggunakan *virtual gallery* atau *virtual tour* yang dapat menarik lebih banyak wisatawan.
3. Bagi Penulis: Mengetahui banyak hal mengenai wisata khususnya pada daerah yang diteliti.

1.5 Luaran Penelitian

Luaran dari hasil penelitian ini berupa *virtual gallery* yang dirancang khusus untuk pengguna atau wisatawan yang berencana mengunjungi Miyakojima. Produk ini memberikan pengalaman berwisata seolah-olah pengguna sedang berada di Miyakojima yang visualisasinya seperti objek pada aslinya sehingga dapat menarik dan memperkenalkan kepada wisatawan sebagai tempat wisata yang potensial.